BEWERTUNGSSYSTEM

MILITÄR

Fremde Verluste	/\ Punkt/Einheit
Zerstörte Gebäude	1 Punkt/Gebäude
Feldherrenkunst	# Bezwungene Gegner – # Verluste (Wert muss positiv sein)
Größte Anz. an Militäreinheiten und Türmen	25 Bonuspunkte

WIRTSCHAFT

Gold aus Abbau und Handel	1/100 des Wertes
Als Tribut gezahlte Nettorohstoffe	1/60 des Wertes
Einwohnerzahl (einschl. Handels, - Transportschiffe und Fischkutter)	1 Punkt/Dorfbewohner
Größte Einwohnerzahl (einschl. Handels, - Transportschiffe und Fischkutter)	25 Bonuspunkte
Erkundung	1 Punkt/3% der Landkarte
Größte Fläche erkundet	25 Bonuspunkte

RELIGION

Bekehrungen	2 Punkte/Bekehrung
Größte Anz. an Bekehrungen	25 Bonuspunkte
Errichtete Tempel	3 Punkte/Tempel
Kontrollierte Ruinen	10 Punkte/Ruine
Kontrollierte Artefakte	10 Punkte/Artefakt
Alle Ruinen o. Artefakte unter Kontrolle	50 Bonuspunkte

TECHNOLOGIE

Entwickelte Technologien	2 Punkte/Technologie
Die meisten Technologien entwickelt	50 Bonuspunkte
Erste Kultur der Bronzezeit	25 Bonuspunkte
Erste Kultur der Eisenzeit	25 Bonuspunkte

ÜBERLEBEN UND WELTWUNDER

Eliminierung vor Spielende	-100 Punkte
Weltwunder in Besitz	100 Punkte/Wunder

TASTATURBELEGUNG

TASTEN	FUNKTION
LEERTASTE	Ausgewählte Einheit anzeigen.
STRG+H	Dorfzentrum auswählen und anzeigen (wiederholt betätigen, um zwischen gleichartigen Gebäuden zu wechseln).
STRG+K	Kasernen auswählen und anzeigen.
STRG+D	Hafen auswählen und anzeigen.
STRG+B	Bogenschießanlage auswählen und anzeigen.
STRG+W	Waffenschmiede auswählen und anzeigen.
STRG+S	Stall auswählen und anzeigen.
STRG+P	Tempel auswählen und anzeigen.
STRG+A	Akademie auswählen und anzeigen.
+	Spielgeschwindigkeit erhöhen.
-	Spielgeschwindigkeit verringern.
ESC	Auswahl zurücknehmen oder abbrechen.
EINGABETASTE	Chat-Nachricht versenden.
Pfeiltasten	Spielansicht scrollen.
STRG+1 - 9	Den markierten Einheiten Gruppennummern zuordnen.
1 - 9	Die der jeweiligen Nummer zugeordnete Gruppe auswählen.
ALT+1 - 9	Die der jeweiligen Nummer zugeordnete Gruppe auswählen und Ansicht darauf zentrieren.
UMSCHALT+1 - 9	Die jeweilige Gruppe zusätzlich zu den bereits ausgewählten Einheiten auswählen.
TAB	Falls mehrere Einheiten ausgewählt sind, zur nächsten Einheit im Statusfenster unten links wechseln.
UMSCHALT+TAB	Falls mehrere Einheiten ausgewählt sind, zur vorherigen Einheit im Statusfenster unten links wechseln.
F3, PAUSE	Pause
F10	Spielmenü
F1	Hilfe
UMSCHALT+F1	?-Hilfe-Zeiger aktivieren.

© 1997 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Printed in Ireland: 03

Microsoft und Age of Empires sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

EIGENSCHAFTEN DER EINHEITEN

Geschwindigkeit: L=Langsam, M=Mittel, S=Schnell
Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Steine, G=Gold

		Kosten	Lebenspunkte	Angriffsstärke	Rüstungsklasse	Reichweite	Geschwindigkeit	Besonderheiten
	Dorfbewohner	50N	25	3	—	—	M	
	Priester	125G	25	—	—	10	L	
INFANTERIE	Knüppelschläger	50N	40	3	—	—	M	
	Axtkämpfer	50N	50	5	—	—	M	
	Kurzschwertkämpfer	35N, 15G	60	7	1	—	M	
	Breitschwertkämpfer	35N, 15G	70	9	1	—	M	
	Langschwertkämpfer	35N, 15G	80	11	2	—	M	
	Legion	35N, 15G	160	13	2	—	M	
	Hoplit 60N, 40G	120	17	5	—	L		
	Phalanx	60N, 40G	120	20	7	—	L	
	Zenturio	60F, 40G	160	30	8	—	L	
BOGENSCHÜTZEN	Bogenschütze	40N, 20H	35	3	0	5	M	*Fernwaffen: Bogenschützeneinheiten, Türme, Erkundungsschiff, Kriegsgaleere, Trireme.
	Verbesserter Bogenschütze	40N, 20G	40	4	0	6	M	
	Kompositbogenschütze	40N, 20G	45	5	0	7	M	
	Wagenschütze	40N, 70H	70	4	0	7	S	Hoher Widerstand geg. Bekehrung, dreifacher Angriff geg. Priester.
	Elefantenschütze	180N, 60G	600	5	0	7	L	
	Berittener Bogenschütze	50N, 70G	60	7	0	7	S	+2 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen; Balliste, Helepolis.
	Schw. berittener Bogenschütze	50N, 70G	90	8	0	7	S	+2 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen; Balliste, Helepolis.
KAVALLERIE	Späher	100N	60	3	0	—	S	
	Streitwagen	40N, 60H	100	7	0	—	S	Hoher Widerstand geg. Bekehrung, doppelter Angriff geg. Priester.
	Kavallerie	70N, 80G	150	8	0	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Infanterie
	Schwere Kavallerie	70 N, 80G	150	10	1	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Infanterie, +1 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.
	Schw. gepanzerter Reiter	70 N, 80G	180	12	3	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Infanterie, +1 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.
BELAGERUNGSWAFFEN	Kriegselefant	170 N, 40G	600	15	0	—	L	Schaden bei angrenzenden Einheiten, Angriffsstärke nicht steigerbar.
	Steinwerfer	180H, 80G	75	50	—	10	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek., kleiner Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Katapult	180 H, 80G	75	60	—	12	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek., mittelgroßer Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Schweres Katapult	180 H, 80G	150	60	—	13	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek., großer Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Balliste	100 H, 80G	55	40	—	9	L	Feuergeschwindigkeit 1x/3 Sek.; Mindestreichweite 3.
	Helepolis	100 H, 80G	55	40	—	10	L	Feuergeschwindigkeit 1x/1.5 Sek., Mindestreichweite 3.
BOOTE UND SCHIFFE	Fischerboot	50 H	45	—	—	—	M	Alle Boote und Schiffe doppelt so widerstandsfähig gegen Bekehrungen wie andere Einheiten.
	Fischkutter	50H	75	—	—	—	S	
	Handelsboot	100 H	200	—	—	—	S	
	Handelsschiff	100 H	250	—	—	—	S	
	Leicht. Transportschiff	150 H	150	—	—	—	M	
	Schw. Transportschiff	150 H	200	—	—	—	S	
	Erkundungsschiff	135 H	120	5	—	5	S	
	Kriegsgaleere	135 H	160	8	—	6	S	
	Trireme	135 H	200	12	—	7	S	Feuergeschwindigkeit 1x/2 Sek.
	Katapult- Trireme	135 H, 75G	120	35	—	9	S	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek; kleiner Zerstörungsradius.
	Schw. Kriegsschiff	135 H, 75G	200	35	—	10	S	Feuergeschwindigkeit 1/5 Sek.; mittelgroßer Zerstörungsradius.
GEBÄUDE	Beobachtungsturm	150S	100	3	—	5	—	Feuergeschwindigkeit 1/1.5 Sek.
	Abwehrturm	150S	150	4	—	6	—	Feuergeschwindigkeit 1/1.5 Sek.
	Wachturm	150S	200	6	—	7	—	Feuergeschwindigkeit 1/1.5 Sek.
	Geschützturm	150S	200	20	—	7	—	Feuergeschwindigkeit 1/3 Sek..

EIGENSCHAFTEN DER KULTUREN

Assyrer
- +40% Feuergeschwindigkeit für Bogenschützeneinheit.
- Dorfbewohner 30% schneller.

Babylonier
- Lebenspunkte für Wall und Turm verdoppelt.
- +30% Erholungszeit für Priester.
- +30% Steinförderung.

Chosenen
- +80 Lebenspunkte für Langschwertkämpfer und Legion.
- +2 Reichweite für Turm.
- -30% Kosten für Priester.

Ägypter
- +20% Goldgewinnung.
- +33% Lebenspunkte für Streitwagen und Wagenschütze
- +3 Reichweite für Priester.

Griechen
- Hoplit, Phalanx und Zenturio 30% schneller.
- Kriegsschiffe 30% schneller.

Hethiter
- Lebenspunkte für Steinwerfer, Katapult, Schw. Katapult verdoppelt.
- +1 Angriffsstärke für Bogenschützeneinheit.
- +4 Reichweite für Kriegsschiff

Minoer
- -30% Kosten für Schiffsbau.
- +2 Reichweite für Kompositbogenschützen.
- +25% Landwirtschaftsproduktion.

Perser
- +30% Jagdleistung.
- -30% Landwirtschaftsproduktion.
- Kriegselefant und Elefantenschütze 50% schneller.
- +50% Feuergeschwindigkeit für Trireme.

Phönizier
- -25% Kosten für Kriegselefanten und Elefantenschützen.
- +65% Feuergeschwindigkeit für Katapult-Trireme und Schw. Kriegsschiff.

Shang
- -30% Kosten für Dorfbewohner.
- Lebenspunkte für Wall verdoppelt

Sumerer
- +15 Lebenspunkte für Dorfbewohner.
- +50% Feuergeschwindigkeit für Steinwerfer, Katapult, Schw. Katapult.
- Landwirtschaftsproduktion verdoppelt.

Yamato
- -25% Kosten für berittene Bogenschützen, Späher, Kavallerie, Schw. Kavallerie und schw. gepanzerten Reiter.
- Dorfbewohner 30% schneller.
- +30% Lebenspunkte für Schiff.

		Assyrer	Babylonier	Chosenen	Ägypter	Griechen	Hethiter	Minoer	Perser	Phönizier	Shang	Sumerer	Yamato
INFANTERIE	BRONZ. BREITSCHWERTKÄMPFER	●	●	●			●	●	●	●	●	●	
	EISEN LANGSCHWERTKÄMPFER	●	●	●			●	●	●	●	●	●	
	EISEN LEGION	●	●	●			●		●				
	BRONZ. HOPLIT	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN PHALANX				●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN ZENTURIO				●	●	●		●				
BOGENSCHÜTZE	BRONZ. WAGENKÄMPFER	●	●		●		●		●		●	●	●
	BRONZ. VERBESSERTER BOGENSCHÜTZE	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. KOMPOSITBOGENSCHÜTZE	●	●	●			●		●				
	EISEN ELEFANTENSCHÜTZE				●			●		●			
	EISEN BERITTENER BOGENSCHÜTZE	●	●				●		●		●	●	●
	EISEN SCHW. BERITTENER BOGENSCHÜTZE						●						
KAVALLERIE	BRONZ. STREITWAGEN	●	●		●		●		●		●	●	
	BRONZ. KAVALLERIE	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
	EISEN SCHWERE KAVALLERIE	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
	EISEN SCHW. GEPANZERTER REITER	●		●			●		●				
	EISEN KRIEGSELEFANT		●		●			●		●			
BELAGERUNGSWAFFEN	EISEN BALLISTE	●		●			●		●			●	
	EISEN KATAPULT	●	●		●		●	●	●	●		●	
	EISEN HELEPOLIS	●			●		●		●			●	
	EISEN SCHWERES KATAPULT	●	●		●		●	●	●	●		●	
BOOTE UND SCHIFFE	BRONZ. FISCHKUTTER	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. HANDELSSCHIFF	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN TRIREME	●		●	●	●	●	●	●	●		●	
	EISEN KATAPULT-TRIREME			●	●	●	●		●			●	
	EISEN SCHWERER TRANSPORTER			●	●	●	●		●			●	
	EISEN SCHWERES KRIEGSSCHIFF			●	●	●	●		●			●	
GEBÄUDE	BRONZ. AKADEMIE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN BEFESTIGUNGSANLAGE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN WACHTURM	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN GESCHÜTZTURM	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TECHNOLOGIEN	BRONZ. ARCHITEKTUR	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. HANDWERK	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. ASTROLOGIE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. BRONZESCHILD	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. MYSTIK	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. HOCHADEL	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. PFLUG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. POLYTHEISMUS	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	BRONZ. RAD	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN LEBEN NACH DEM TOD	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN ALCHEMIE			●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN ARISTOKRATIE			●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN BALLISTIK	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN KETTENHEMD			●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN MÜNZPRÄGUNG	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN HANDWERKSKUNST	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN TECHNIK			●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN FANATISMUS	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN BEWÄSSERUNG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN EISENSCHILD			●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN HEILIGER KRIEG	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN METALLURGIE	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN MONOTHEISMUS	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	EISEN BELAGERUNGSKUNST	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●

AGE of EMPIRES

ALTSTEINZEIT
JUNGSTEINZEIT
BRONZEZEIT
EISENZEIT
Informationen darüber, was Ihr Volk entwickeln kann, finden Sie in der Tabelle "Eigenschaften der Kulturen" auf der Rückseite dieses Faltblattes und im Anhang des Age of Empires-Handbuches.
*Belagerungswaffen/Belagerungsschiffe: Steinwerfer, Katapulte, Ballista, Helepolis, Katapult-Trireme, Schweres Kriegsschiff.
*Fernwaffen: Bogenschützeneinheiten, Türme, Erkundungsschiff, Kriegsgaleere, Trireme.
*Nahkampfeinheiten: Kasernen-, Akademieeinheiten, berittene Einheiten (außer Kriegselefant).
UM ZUM NÄCHSTEN ZEITALTER VORANZUSCHREITEN, BRAUCHEN SIE EIN DORFZENTRUM UND ZWEI VERSCHIEDENE TECHNOLOGIEGEBÄUDE DES AKTUELLEN ZEITALTERS.
TECHNOLOGIEGEBÄUDE
NICHT-TECHNOLOGIEGEBÄUDE
ENTWICKELN ODER WEITERENTWICKELN
EINHEIT
KNÜPPELKÄMPFER
KASERNEN
LAGERGRUBE
DORFBEWOHNER
DORFZENTRUM
HAUS
BOGENSCHÜTZE
BOGENSCHIESSANLAGE
AXTKÄMPFER
STALL
SPÄHER
WERKZEUGHERSTELLUNG
+2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheit*
LEDERRÜSTUNG INFANTERIE
+2 Rüstungsklasse für Kasernen- und Akademieeinheiten
LEDERRÜSTUNG KAVALLERIE
+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten
LEDERRÜSTUNG BOGENSCHÜTZEN
+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten
WAGENKÄMPFER
Rad erforderlich
VERBESSERTER BOGENSCHÜTZE
KOMPOSITBOGENSCHÜTZE
WAFFENSCHMIED
STEINWERFER
KURZSCHWERTKÄMPFER
BREITSCHWERTKÄMPFER
STREITWAGEN
Rad erforderlich
KAVALLERIE
AKADEMIE
HOPLIT
METALLVERARBEITUNG
+2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten*
SCHUPPENPANZER INFANTERIE
+2 Rüstungsklasse für Kasernen- und Akademieeinheiten
BRONZESCHILD
+1 Rüstungsklasse Infanterie gegenüber Fernwaffen*
SCHUPPENPANZER KAVALLERIE
+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten
SCHUPPENPANZER BOGENSCHÜTZEN
+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten
ELEFANTENSCHÜTZE
BERITTENER BOGENSCHÜTZE
SCHW. BERITTENER BOGENSCHÜTZE
Kettenhemd erforderlich
BALLISTE
HELEPOLIS
Handwerk erforderlich
KATAPULT
SCHWERES KATAPULT
Belagerungswaffen erforderlich
LANGSCHWERTKÄMPFER
LEGION
Fanatismus erforderlich
WELTWUNDER
KRIEGSELEFANT
SCHWERE KAVALLERIE
SCHW. GEPANZERTER REITER
Metallurgie erforderlich
PHALANX
ZENTURIO
Axtschärfe erforderlich
METALLURGIE
+3 Angriffsstärke für Nahkampfeinheit*
KETTENHEMD INFANTERIE
+2 Rüstungsklasse für Kasernen- und Akademieeinheiten
EISENSCHILD
+1 Rüstungsklasse Infanterie gegenüber Fernwaffen*
KETTENHEMD KAVALLERIE
+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten
KETTENHEMD BOGENSCHÜTZEN
+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten
DORFZENTRUM
REGIERUNGSGEBÄUDE
HOCHADEL
+15% Lebenspunkte für Kavallerie, Streitwagen, berittenen Bogenschützen
SCHRIFT
Gemeinsame Erkundung mit Verbündeten
ARCHITEKTUR
-33% Einsatz, + 20% Lebenspunkte für Gebäude und Wälle
TECHNIK
+2 Reichweite für Belagerungswaffe, Belagerungsschiff*
AKADEMIEWISSEN
25% schneller
ALCHEMIE
+1 Angriffsstärke für Ballista, Helepolis, Fernwaffe*
BALLISTIK
Genauigkeit von Fernwaffen* und Belagerungswaffen* erhöht
BAUERNHOF
MARKTPLATZ
HOLZVERARBEITUNG
+1 Fernwaffenschwuchte*; +2 Holz fällen
STEINABBAU
+3 Steinförderung
GOLDABBAU
+3 Goldgewinnung
DOMESTIZIERUNG
+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe
HANDWERK
+1 Fernwaffenschwuchte*; +2 Holz fällen
RAD
Dorfbewohner 30% schneller, erforderlich für Streitwagen
PFLUG
+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe
HANDWERKSKUNST
+1 Fernwaffenschwuchte*; +2 Holz fällen
BELAGERUNGSKUNST
+3 Steinförderung, Dorfbewohner können Wälle und Türme zerstören
MÜNZPRÄGUNG
+25% Produktivität Goldmine, gehäuftes Tribute
BEWÄSSERUNG
+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe
TEMPEL
PRIESTER
POLYTHEISMUS
Priester bewegt sich 40% schneller
MYSTIK
Lebenspunkte für Priester verdoppelt
ASTROLOGIE
Bekehrung 30% schneller
MONOTHEISMUS
Priester bekehrt gegnerische Priester und Gebäude!
LEBEN NACH DEM TOD
+3 Reichweite für Bekehrung
HEILIGER KRIEG
Angriffsstärke, Geschwindigkeit, Lebenspunkte für Dorfbewohner erhöht, Sammelleistung verringert
FANATISMUS
Priester erhebt sich 50% schneller
KORNSPEICHER
FISCHERBOOT
HAFEN
HANDELSBOOT
ENTWICKELN
KLEINER WALL
BEOBACHTUNGSTURM
LEICHTES TRANSPORTSCHIFF
ERKUNDUNGSSCHIFF
WEITERENTWICKELN
MITTELSTARKER WALL
ABWEHRTURM
FISCHKUTTER
KRIEGSGALEERE
HANDELSSCHIFF
BEFESTIGUNGSANLAGE
WACHTURM
SCHWERES TRANSPORTSCHIFF
TRIREME
BESCHUTZTURM
Ballistik erforderlich
KATAPULT-TRIREME
SCHWERES KRIEGSSCHIFF
Technik erforderlich